

DRUID

Hasta ahora, el poder ha estado equilibrado y la paz reinaba en Beloru. Pero ahora, cuatro príncipes demoníacos han aparecido por una puerta inter-dimensional existente en las mazmorras del escondrijo del diablo Acamator.

La tarea de destruir a los príncipes y cerrar la puerta ha recaído sobre ti, el último de los Grandes Druidas. Hay que encontrar a los príncipes Demoníacos buscándolos en los más oscuros y tenebrosos pasadizos de la mazmorra, y destruirlos con el único medio posible: tu hechizo más poderoso, el cual, en esta ocasión, ha de ser transmitido por contacto.

Al recorrer la mazmorra encontrarás cofres que contienen hechizos de formidable potencia para ayudarte en tu búsqueda, y Pentagramas de la vida, que llenarán por completo el nivel de tu esencia vital. Emplea estos recursos adecuadamente para sobrevivir al constante acoso que sufrirás por parte de los monstruos aliados del Demonio.

Consíguelo y podrás enfrentarte al nivel más elevado, el Maestro de la Luz, el mayor de todos los Druidas. Falla, y te convertirás en un enano chepudo, con tu alma capturada por los fantasmas de los que te precedieron y que están perdidos por las mazmorras de Acamator.



Francisco Remiro 5-7
28028 Madrid
Teléfono (91) 246 38 02

123 FI 006

DRUID-2

Controles

	C-64	Spectrum	C-64	Spectrum
	Amstrad	Amstrad	Amstrad	Amstrad
Izquierda	Z	Z	Llave	+
Derecha	X	X	Invisibilidad	-
Arriba	↑	K	Golem	♂
Abajo	?	M		3
Disparo	Espacio	Espacio /	Pause	4
			Run	1
			Stop	2
Puedes usar el Joystick (Entrada 1 en el Commodore)	P hará circular por los hechizos arrojadizos, agua, fuego y alumbrado			

GOLEM "

Una vez que hayas creado un golem, puedes controlarlo tú (Modo Automático), o puede controlarlo un segundo jugador (Modo Manual —no posible en Spectrum—). Pulsa P, (C en el Commodore) para seleccionar entre control Manual y Automático mientras el juego se encuentra detenido.

GOLEM AUTOMATICO

Pulsa A, (C en Commodore) para ordenarle al golem que: Espere (Wait); Siga (Follow) al Druida o Enviarle (Send) en la dirección en la que está mirando el Druida.

GOLEM MANUAL

Commodore: Emplea joystick en la entrada 2
Amstrad: Emplea joystick si estás controlando al Druida con el teclado, o emplea las teclas Z, X, K y M si controlas al Druida con el joystick.

DRUID-3

Instrucciones de carga:

Spectrum: Teclea "LOAD", pulsa ENTER. Aprieta PLAY.

Amstrad: CPC 6128, 664 y 464 con disco. Aprieta SHIFT y pulsa la tecla @. Teclea TAPE y luego RETURN. Ahora sigue las instrucciones de carga del 464.

CPC 464: Aprieta CNTRL y pulsa ENTER pequeño. Aprieta PLAY.

C-64: Pulsa simultáneamente SHIFT y RUN/STOP. Aprieta PLAY.